MAXI 5 juegos

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:
MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Travessera de Gràcia, 17, 6º 1ª
08021 BARCELONA
Tel. (93) 414 14 47 - Fax (93) 200 02 37

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Coordinación de la producción: Jordi Martínez

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 56 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect. S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

F-15 STRIKE EAGLE

Prepárate para la aventura aérea definitiva. Ponte a los mandos de uno de los aviones de guerra más potentes desarrollados hasta hoy. Alcanza los objetivos militares que te serán designados y recorre las zonas más conflictivas que hay en la superficie del globo para Estados Unidos. Mide las fuerzas de tu F-15 Strike Eagle y pon a prueba tus propias habilidades como piloto...
¿Estás preparado?

MPS LABS
The MicroProse Design Group

Requisitos mínimos:

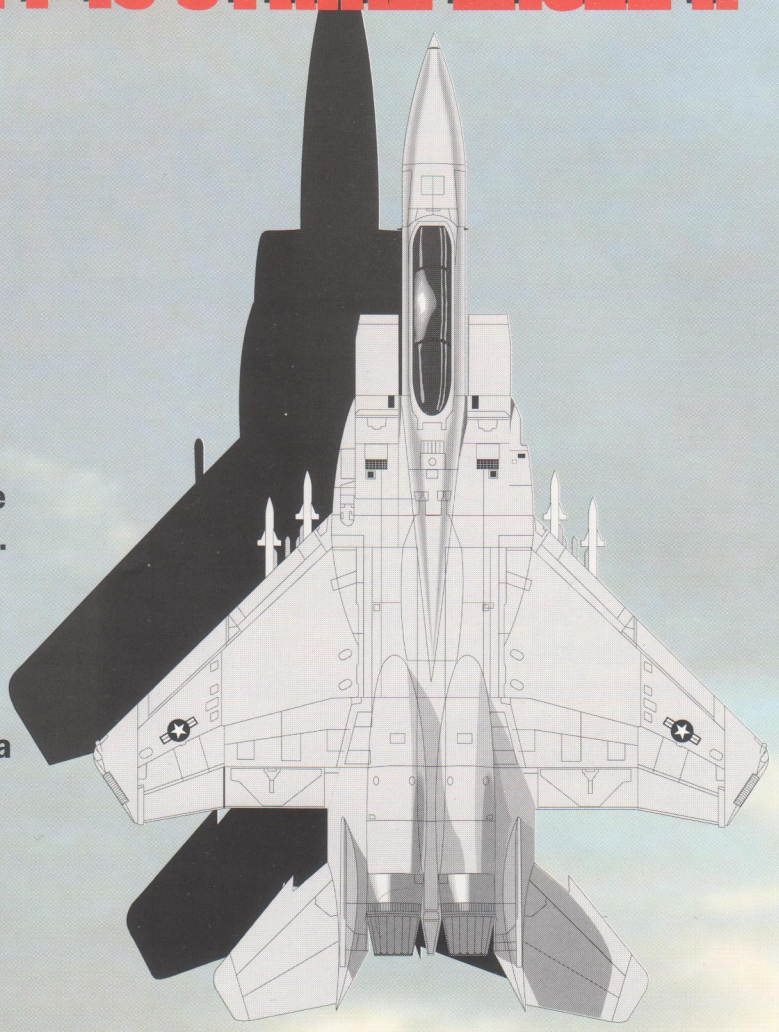
- IBM PC, AT, PS/2 o compatible.
- 640Kb de memoria.
- Es posible jugar desde disquetes o desde disco duro.
- MS-DOS versión 2.1.
- Gráficos CGA, EGA, MCGA o VGA.
- Soporta joystick, ratón y teclado.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- Ciclo de reloj de 25MHz o más.
- 640 Kb. de memoria.
- Tarjeta gráfica VGA o superior.
- Se recomienda el uso de joystick.
- Soporta tarjetas de sonido Ad-Lib, Tandy 1000 o el altavoz del PC.

LA HISTORIA DEL F-15 STRIKE EAGLE II

La primera simulación del F-15 Strike Eagle para ordenador supuso un completo éxito por emplear unas técnicas revolucionarias, siempre con el asesoramiento militar correspondiente, lo cual hacía que el producto final resultase altamente realista. Animados por el éxito conseguido con esa primera versión, los desarrolladores decidieron ponerse a trabajar en un "F-15 Strike Eagle II". Además de incorporar novedosas técnicas de gráficos en tres dimensiones, esta revisión del F-15 cuenta con una renovación de los escenarios en los que debes luchar. La guerra fría como marco general para una serie de misiones más o menos interesantes ha dado paso al "nuevo orden mundial" con sus correspondientes focos de tensión mucho más actuales.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

En un juego de las características de éste, uno de los factores de realismo más importantes es la rapidez. Para alcanzar la velocidad idónea sería aconsejable la instalación en disco duro. Dicha instalación creará un directorio especial para el juego. Necesitarás alrededor de 620Kb libres en el disco duro. También podrás jugar desde el disquete de instalación directamente, sin necesidad de instalarlo.

LOS ESCENARIOS

PARA REALIZAR TUS MISIONES, PODRÁS ENCONTRAR TRES TIPOS DE ESCENARIOS DISTINTOS, CADA UNO CON SUS PROPIOS PAISAJES, BASES ALIADAS Y OBJETIVOS MILITARES CONCRETOS. ANTES DE PILOTAR TU AVIÓN PODRÁS ELEGIR ENTRE ESTOS ESCENARIOS:

VIETNAM: ESTAS MISIONES ABARCAN LA ZONA CORRESPONDIENTE A VIETNAM DEL NORTE, VIETNAM DEL SUR, CAMBOYA, TAILANDIA Y LAOS. EN ESTE CASO, LA REGIÓN ESTÁ PRINCIPALMENTE FORMADA POR UNA DENSA JUNGLA Y MONTAÑAS BAJAS ENTRE LAS QUE RESULTA MUY DIFÍCIL DISTINGUIR OBJETIVOS. LAS CONSTRUCCIONES MÁS VISIBLES SON LOS ENORMES PUENTES CONSTRUIDOS POR VIETNAM DEL NORTE. EL EJÉRCITO VIETNAMITA ES MUY GRANDE CON RELACIÓN A SU POBLACIÓN, AUNQUE TAMBIÉN ALGO ANTICUADO. LOS CENTROS DE COMUNICACIONES ESTÁN FUERTEMENTE PROTEGIDOS POR BATERÍAS DE MISILES Y BARCOS CON MISILES PATRULLAN CONSTANTEMENTE LA COSTA.

ORIENTE MEDIO: SE TRATA DE UNA EXTENSA FRANJA DE TERRENO QUE SE EXTIENDE A LO LARGO DE ISRAEL, SIRIA, LÍBANO, JORDANIA E IRAK, FINALIZANDO EN TURQUÍA. LA REGIÓN ES FUNDAMENTALMENTE DESÉRTICA, CON ZONAS VERDES LOCALIZADAS TAN SÓLO POR LA COSTA. EL VALLE DEL TIGRIS Y EL EÚFRATES, SITUADO ENTRE TURQUÍA Y LA COSTA MEDITERRÁNEA ALBERGA GRAN CANTIDAD DE NÚCLEOS URBANOS, RUINAS DE EDIFICIOS Y ANTIGUAS PLANTAS NUCLEARES. SIRIA E IRAK POSEEN EJÉRCITOS DEBILITADOS DEBIDO A ANTERIORES GUERRAS CON PAÍSES FRONTERIZOS, PERO ESTÁN APOYADOS ECONÓMICAMENTE EN ORIENTE MEDIO POR ARABIA SAUDÍ, Y RECIBEN PERIÓDICAMENTE ARMAS Y ENTRENAMIENTO DE LO QUE FUERA LA UNIÓN SOVIÉTICA.

LIBIA: SE TRATA DE UN PAÍS CON UNA OROGRAFÍA POCO MONTAÑOSA. LA ZONA ES PRINCIPALMENTE DESÉRTICA CON LA APARICIÓN OCASIONAL DE ALGÚN OASIS. EL COLOR MARRÓN ROJIZO DEL TERRENO Y LAS CONTINUAS DUNAS HACEN QUE RESULTE COMPLICADO VER DESDE EL AIRE TUS OBJETIVOS. LIBIA CUENTA CON 55 BUQUES DE GUERRA, 530 AVIONES Y 30 HELICÓPTEROS DE COMBATE, Y UN EJÉRCITO DE 60.000 HOMBRES. ADEMÁS DE ESTO, EXISTE UNA LEGIÓN PAN-AFRICANA CON 10.000 HOMBRES Y VARIOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DE TERRORISTAS.

EL GOLFO PÉRSICO: ES LA REGIÓN QUE SE ENCUENTRA ENTRE IRÁN E IRAK. LA ZONA ES PARTICULARMENTE DESÉRTICA, CON UNA GRAN CADENA MONTAÑOSA QUE SE EXTIENDE EN DIAGONAL DE NOROESTE A SUDESTE. EL PAISAJE CAMBIA AL NORTE DE ESTA CORDILLERA: LA ZONA NOROCCIDENTAL ES FÉRTIL Y DENSAMENTE POBLADA MIENTRAS QUE LA NORORIENTAL ES PRINCIPALMENTE ÁRIDA Y MONTAÑOSA CON ESCASOS NÚCLEOS DE POBLACIÓN. EL EJÉRCITO IRANÍ, EN EL PASADO PODEROSO, SE ENCUENTRA DEBILITADO PRINCIPALMENTE DEBIDO A LA FALTA DE MATERIAL BÉLICO, DESTRUIDO EN GRAN PARTE POR LA GUERRA IRANO-IRAQUÍ, Y LA FALTA DE REPUESTOS. EL EJÉRCITO IRAQUÍ CUENTA CON MODERNOS AVIONES E INSTALACIONES DE MISILES, PERO DADA SU ESCASEZ SÓLO LOS UTILIZA COMO PROTECCIÓN PARA SUS BASES.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Para instalar el programa cambia al disco con A: (o B:) y ejecuta INSTALL seguido del disco en donde vas a instalarlo (por ejemplo C:). El programa creará el directorio F15 y copiará en él todos los ficheros necesarios.

Ahora teclea "F15" para empezar a jugar (no necesitas cambiar al directorio F15). Para evitar problemas de compatibilidad con el teclado español expandido es recomendable que pulses CONTROL ALT F1 antes de jugar para activar el teclado estadounidense.

Si estás usando algún gestor de memoria (por ejemplo el EMM386) es posible que el juego se "cuelgue". Si te ocurre eso escribe REM delante de esa orden en el archivo CONFIG.SYS (haz una copia del CONFIG.SYS antes de modificarlo), "resetea" el ordenador y vuelve a arrancar el juego.

Es recomendable que hagas una copia de seguridad del juego. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY de MS-DOS.

A LOS MANDOS DE TU

El control, tanto de los mandos de tu avión como de las diferentes vistas con las que puedes jugar, se realiza mediante cinco grupos de teclas:

Palanca de control: (ten en cuenta que estos movimientos se pueden combinar entre sí)

JOYSTICK	RATÓN	TECLADO	ACCIÓN
Hacia delante	Hacia delante	Cursor arriba	Inclinación abajo
Hacia la derecha	Hacia la derecha	Cursor derecha	Giro a la derecha
Hacia la izquierda	Hacia la izquierda	Cursor izquierda	Giro a la izquierda
Hacia atrás	Hacia atrás	Cursor abajo	Inclinación arriba

CONTROLES DE VUELO:

Acelerar ..... "+"
Frenar ..... "-"
Potencia máxima. ..... "Shift" y "+"
Sin potencia..... "Shift" y "-"
Post-combustión..... "A"
Expulsión ..... "ESC"
Tren de aterrizaje ..... "L"
Frenos..... "B"
Piloto automático ..... "P"

(Si tienes un teclado expandido sustituye + y - por ¡ y ')

ARMAMENTO Y DEFENSA:

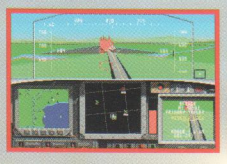
Misiles de corto alcance ..... "S"
Misiles de alcance medio ..... "M"
Misiles tipo aire-tierra..... "G"
Bengalas ..... "F"
Metralla ..... "C"

AVIÓNICA:

Selección de trayectoria ..... "W"
Alcance del radar ..... "R"
Ampliación del mapa..... "Z"
Reducción del mapa ..... "X"

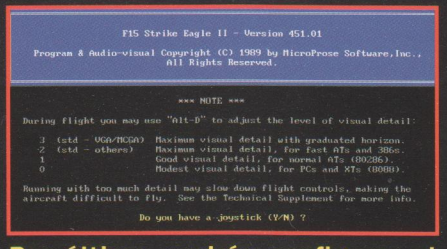
VISTAS:

Vuelta a vista del interior de la cabina ..... "SPACE"
Vista adelante (sin los instrumentos)... "F1"
Vista a la izquierda..... "F2"
Vista a la derecha ..... "F3"
Vista atrás..... "F4"



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Una vez hayas iniciado el juego aparecerá una pantalla en que se te indicará que durante el juego es posible cambiar el nivel de detalle. También se te preguntará si tienes un joystick conectado, permitiéndote calibrarlo. F-15 Strike Eagle II tiene tres sistemas de juego: teclado, ratón o joystick.Después te preguntará el tipo de gráficos que quieres emplear; podrás optar por una mejor definición gráfica a cambio de una menor velocidad, o por unos gráficos menos definidos y una mayor rapidez de desarrollo de la acción.

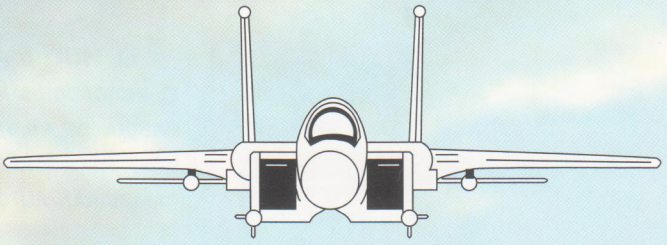


Por último, podrás configurar el sistema de sonido que prefieres.

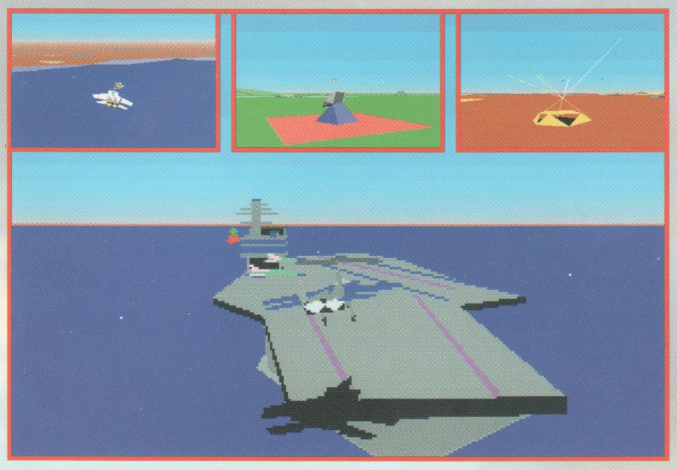
Después del logotipo aparecerá una pantalla en la que deberás identificarte como piloto. Por supuesto, no podrás usar aquellos pilotos muertos en combate o a los que se les asignó un destino en oficinas (esto ocurre cuando han sido capturados muchas veces o han destruido varios aviones de tu propio bando). Para introducir un nuevo piloto pulsa la tecla ESC y escribe el nombre que quieras; al finalizar pulsa RETURN.

F-15 STRIKE EAGLE...

Vista slot	"F5"
Seguir al avión	"F6"
Vista lateral externa	"F7"
Vista desde el misil	"F8"
Vista táctica (avión)	"F9"
Vista táctica (objetivo)	"F10"
Modo director	"D"



ADEMÁS DE ÉSTOS TENDRÁS UNA SERIE DE CONTROLES ESPECIALES PARA OBTENER EL NIVEL DE SIMULACIÓN DESEADO, QUE SON LOS SIGUIENTES:



CONTROLES PARA LA SIMULACIÓN:

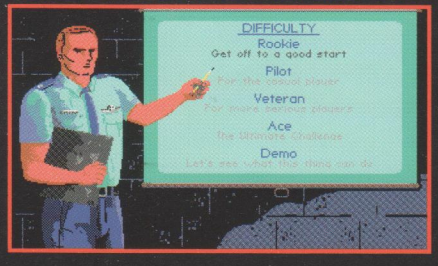
Tiempo acelerado	"ALT" y "A"
Ajuste del nivel de detalle	"ALT" y "D"
Sensibilidad de los controles	"ALT" y "K"
Pausa del juego	"ALT" y "P"
Terminar	"ALT" y "Q"
Re suministrar	"ALT" y "R"
Entrenamiento	"ALT" y "T"
Ajuste de volumen	"ALT" y "V"
Cambio del método de control	"ALT" y "J"

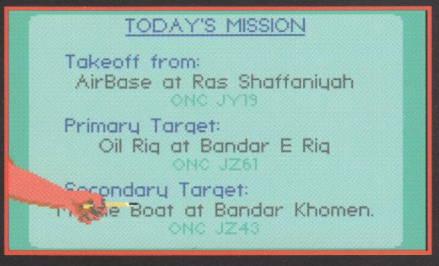
TECLAS DE MANIOBRA: (sólo son operativas en el modo de entrenamiento)

Movimiento a Norte	"ALT" y "S"
Movimiento a Sur	"ALT" y "X"
Movimiento a Este	"ALT" y "C"
Movimiento a Oeste	"ALT" y "Z"

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Después tendrás que elegir el nivel de dificultad y el escenario en el que vas a actuar; para empezar puedes elegir el nivel "Rookie" (novato), en el que el juego comienza directamente desde el aire y existen una serie de ventajas que hacen más sencillo aprender a volar, como por ejemplo que al bajar el avión de los trescientos metros se autonivela por lo que es imposible estrellarse. Los escenarios también están ordenados por su dificultad, Libia es más fácil que el Golfo Pérsico, y así sucesivamente. Una vez elegido un escenario se te asignará una misión. Cada misión consistirá en dos objetivos a alcanzar: el principal y el secundario.



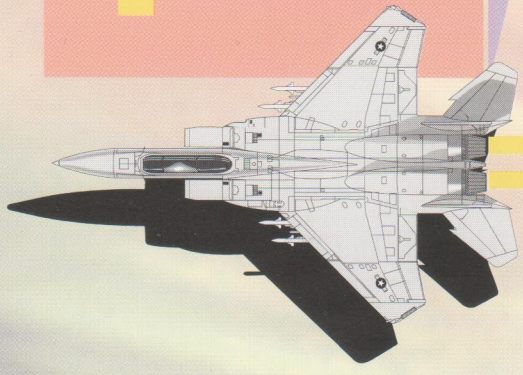


LA CABINA

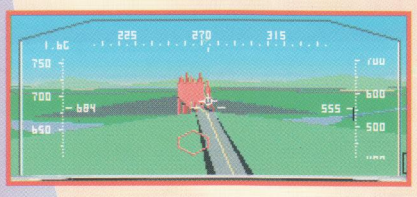
EL COCKPIT

Cuando vueles estarás en la cabina del piloto, con una pantalla central y tres monitores que te resultarán realmente útiles a la hora de orientarte, localizar los blancos o eludir a tus enemigos.

En la cabina te vas encontrar con los siguientes instrumentos.



- El HUD o pantalla central es el indicador más amplio de toda la cabina de pilotaje. Tiene dos modos, Aire-Aire y Aire-Tierra, que cambiarán automáticamente según

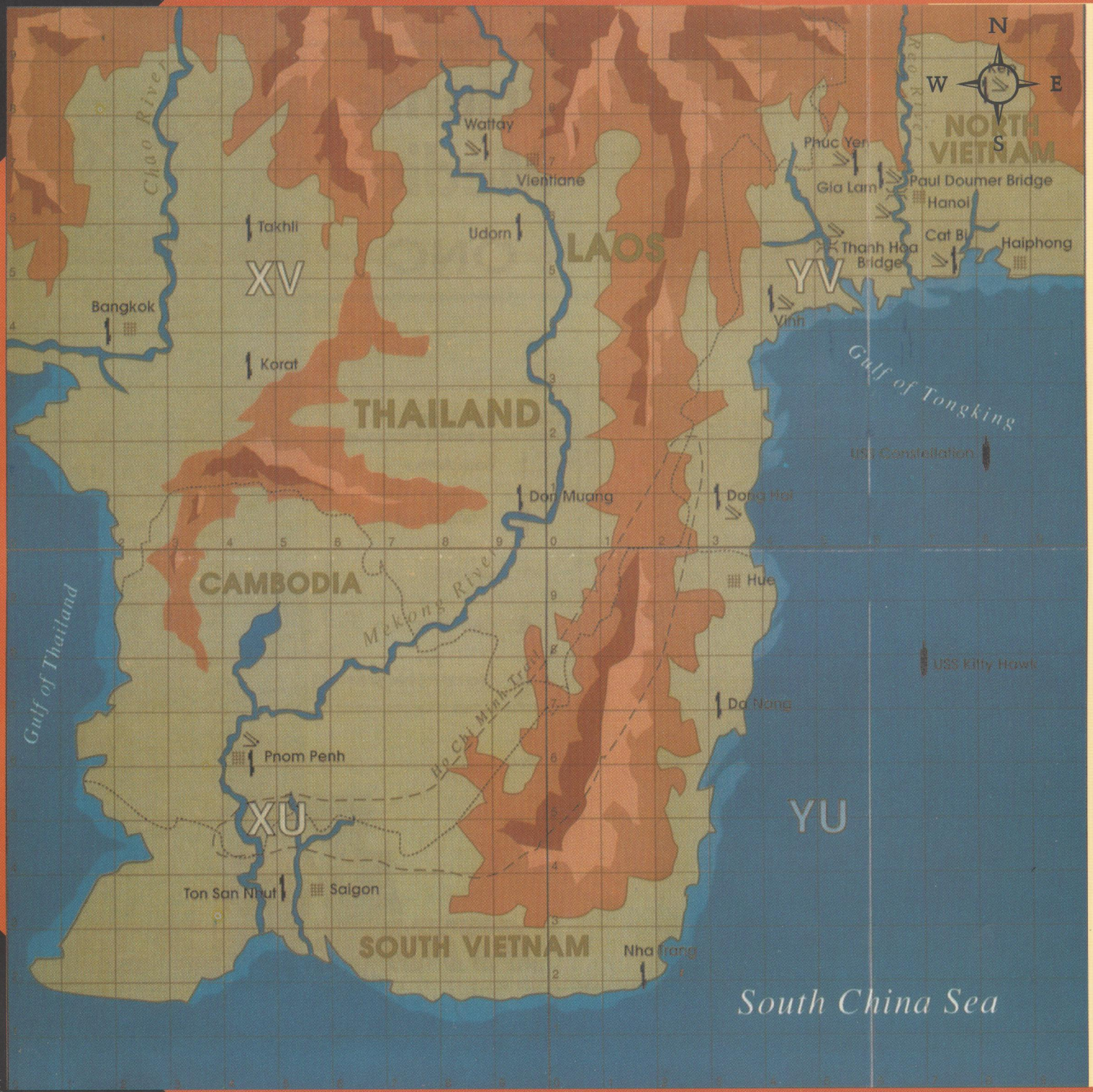


sea el tipo de misil activado, aunque determinado tipo de información es común a los dos sistemas. Con el modo Aire-Aire, el sistema de seguimiento incorporado sólo funcionará para objetivos aéreos. En tu pantalla aparecerá un gran círculo llamado envolvente de objetivo, que delimitará el área dentro de la cuál un blanco puede ser localizado y centrado. El punto de mira en este modo te dará el punto de contacto de tus misiles lanzados dos segundos antes de la toma de contacto. En el modo Aire-Tierra, un indicador de trayectoria sustituye al envolvente de objetivo y dará la dirección en la que estás volando, que no siempre es la dirección del morro del avión.

La información del HUD, independientemente del modo de vuelo, es la siguiente: en la zona izquierda de la pantalla aparece una barra milimetrada vertical indicando la velocidad aerodinámica. Si en vuelo aparece una barra coloreada superpuesta sobre la anterior, ésta es el indicador de pérdida de velocidad. Perpendicular a ésta y en la parte superior aparece otra barra numerada marcando tu rumbo (recuerda que Norte = 00 grados). La altitud aparece en la escala situada en la parte derecha, ésta viene dada en kilómetros hasta el límite inferior de 1 Km., apareciendo en metros a partir de ese punto. Cuando tu objetivo, sea aéreo o terrestre, esté ya disponible, un pequeño cuadro llamado caja de seguimiento aparecerá en la pantalla. Si es un rectángulo negro el arma seleccionada está agotada, pero si es blanco quiere decir que está fuera de alcance. Si aparece un óvalo blanco significa que el arma está apuntada sobre el objetivo (el objetivo estará en un rango óptimo cuando el óvalo sea negro).

- El monitor izquierdo muestra las características orográficas de la región que sobrevuelas. En esta pantalla aparecen indicados en diferentes colores los objeti-

vos y las fuerzas militares enemigas presentes en el rango que abarca el mapa, y que puede ser ampliado o reducido mediante la opción Z ("zoom map") o X ("extend map"). Tres puntos blancos indicarán la presencia de tu avión, siendo tu orientación la misma que la de dichos puntos.



DEPARTMENT OF THE AIR FORCE · UNITED STATES OF AMERICA

UNITED STATES CENTRAL COMMAND

INFORMATION DEPARTMENT

VIETNAM

SIMBOLOGÍA

- Base Aérea
- Portaaviones
- Ciudad
- Campo Petrolífero
- Silo de misiles SAM

SPY SATELLITE PICTURE

INFORMATION DEPARTMENT

ORIENTE MEDIO

SIMBOLOGÍA

- Base Aérea
- Portaaviones
- Ciudad
- Campo Petrolífero
- Silo de misiles SAM

SPY SATELLITE PICTURE

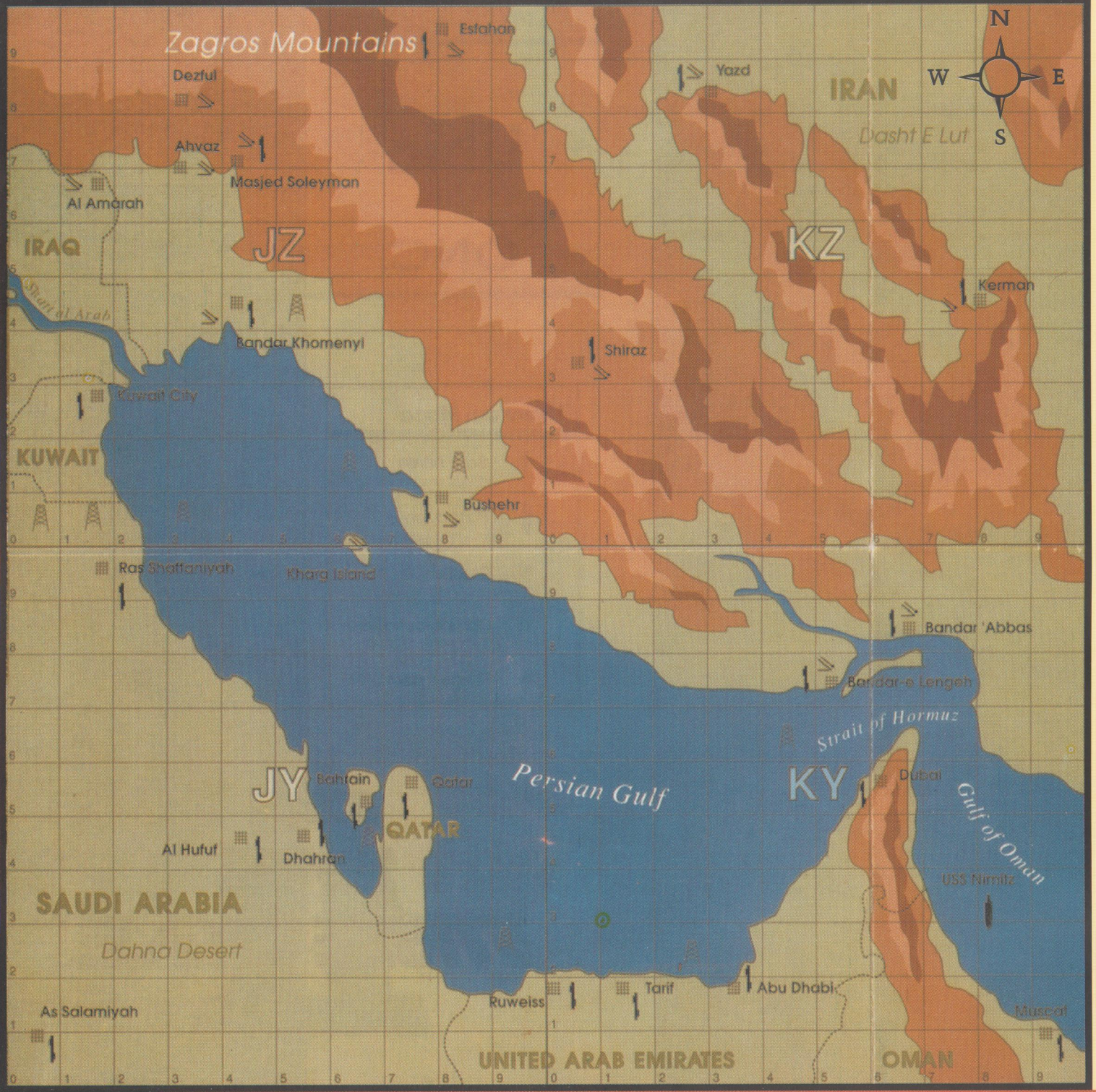
INFORMATION DEPARTMENT

LIBIA

SIMBOLOGÍA

- Base Aérea
- Portaaviones
- Ciudad
- Campo Petrolífero
- Silo de misiles SAM

SPY SATELLITE PICTURE



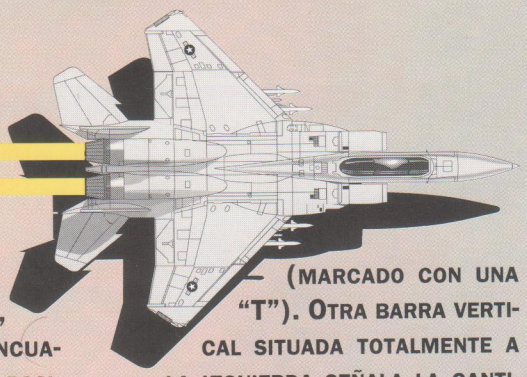
INFORMATION DEPARTMENT

GOLFO PÉRSICO

SIMBOLOGÍA

- Base Aérea
- Portaaviones
- Ciudad
- Campo Petrolífero
- Silo de misiles SAM

SPY SATELLITE PICTURE



UN PUNTO NEGRO INDICARÁ LA EXISTENCIA DE RADARES DE TIERRA, MIENTRAS QUE LAS BASES Y PISTAS DE ATERRIZAJE ESTÁN INDICADAS POR PEQUEÑOS RECTÁNGULOS VERDES. TU OBJETIVO MILITAR VIENE INDICADO POR UN PUNTO ANARANJADO PARPADEANTE. LOS ARCOS PUNTEADOS SON RADARES DE IMPULSOS, LOS ARCOS DE LÍNEAS CONTINUAS SON LOS RADARES TIPO DOPPLER. LOS RADARES TERRESTRES FORMARÁN UN ARCO COMPLETO DE 360 GRADOS, MIENTRAS QUE LOS DE SEGUIMIENTO SON ARCOS PEQUEÑOS. LOS RADARES DE LOS AVIONES SON LOS ARCOS MÁS DIMINUTOS, EXCEPTO EL DEL AVIÓN AEW&C AIRCRAFT, QUE TAMBIÉN REALIZA UN ARCO DE 360 GRADOS.

- EL MONITOR CENTRAL, EN DONDE APARECERÁN LAS IMÁGENES OBTENIDAS POR LA COMPUTADORA DE VUELO A PARTIR DE LOS DATOS SELECCIONADOS POR EL RADAR DE TU AVIÓN. SOBRE UNA CUADRÍCULA DE DIECISÉIS KILÓMETROS, DE RANGO MODIFICABLE MEDIANTE LA OPCIÓN "ALCANCE DEL RADAR" (ALT + R), ENCONTRARÁS GRÁFICAMENTE TU AVIÓN (EN GRIS),

LOS RESTANTES AVIONES DE LA ZONA, MISILES, RADARES DE TIERRA, BARCOS DE GUERRA, PISTAS DE ATERRIZAJE, OBJETIVOS MILITARES SECUNDARIOS Y OTROS OBJETIVOS NO PRIORITARIOS (CON UNA CRUZ ROJA EN UN CÍRCULO). TU OBJETIVO PRINCIPAL VENDRÁ INDICADO POR UN GRAN PUNTO NARANJA PARPADEANTE. EN TODO MOMENTO, TU BLANCO ACTUAL VENDRÁ ENCUADRADO EN UNA CAJA GRIS. LA POSICIÓN RELATIVA DE TU AVIÓN CON RELACIÓN A LOS DEMÁS IRÁ DADA POR EL COLOR, SEGÚN SEA ÉSTE AZUL (PARA LOS AVIONES A MAYOR ALTITUD QUE EL TUYO), ROJO (ALTITUD PARECIDA) O MARRÓN (MENOR ALTURA). TAMBIÉN LOS MISILES VENDRÁN INDICADOS EN EL MAPA POR UNA LÍNEA DIRIGIDA A TODA VELOCIDAD A TU AVIÓN CUYO COLOR SERÁ AMARILLO PARA LOS MISILES GUIADOS POR RADAR, MARRÓN SI ESTÁ GUIADO POR RADAR DOPPLER O ROJO EN EL CASO DE QUE ESTÉ DIRIGIDO POR INFRARROJOS. EN EL MOMENTO EN QUE LANCES METRALLA DESDE TU AVIÓN, ÉSTA SE OBSERVARÁ EN FORMA DE VARIOS PUNTITOS GRISES A TU COLA. IGUALMENTE, UNA BENGALA LANZADA SERÁ UNA RÁFAGA ROJA PARPADEANTE A LA COLA DE TU AVIÓN.

- EL MONITOR DERECHO SIRVE COMO PANTALLA DE SEGUIMIENTO PARA EL

BLANCO SELECCIONADO, INDICANDO EL TIPO DE OBJETIVO, ORIENTACIÓN Y CARACTERÍSTICAS, DISTANCIA QUE TE SEPARA DE ÉL Y RUMBO NECESARIO PARA ESTABLECER CONTACTO.

- RESTO DEL TABLERO DE CONTROL: ENTRE LOS MONITORES CENTRAL Y DERECHO SE ENCUENTRA UN INDICADOR VERTICAL QUE SEÑALA LA ACELERACIÓN (MARCADO CON UNA "T"). OTRA BARRA VERTICAL SITUADA TOTALMENTE A LA IZQUIERDA SEÑALA LA CANTIDAD DE COMBUSTIBLE QUE QUEDA. EN LA PARTE INFERIOR DEL TABLERO SE ENCUENTRAN CUATRO LUCES CUADRI-

CULADAS CON UNA LETRA CADA UNA. LA MARCADA CON LA LETRA "R" PARPADEARÁ SIEMPRE QUE NUESTRO RADAR DETECTE UN MISIL. LA LETRA "I" ACTUARÁ DE LA MISMA FORMA CUANDO EL MISIL ESTÉ DIRIGIDO POR INFRARROJOS. UNA "L" QUE PARPADEA AVISARÁ DE QUE EL TREN DE ATERRIZAJE ESTÁ DESPLEGADO, MIENTRAS QUE LA LUZ CON LA "B" SEÑALA QUE LOS FRENOS (YA SEA EN TIERRA O AÉREOS) ESTÁN ACTIVADOS.

EL PANEL DE LA PARTE INFERIOR DERECHA MUESTRA LA CANTIDAD DE MISILES QUE QUEDAN DE CADA TIPO. DESDE IZQUIERDA A DERECHA ESTÁN: LOS AMRAAM, QUE SON MISILES DE ALCANCE MEDIO, SIDEWINDER O AAM, DE CORTO ALCANCE, Y MAVERICK O MISILES TIPO AIRE-TIERRA. A LO LARGO DE LA PARTE IZQUIERDA DE LA CABINA DE PILOTAJE, DOS INDICADORES TE MUESTRAN LOS CARTUCHOS DE METRALLA Y BENGALAS -UNA "C" ("CHAFF") PARA METRALLA Y UNA "F" ("FLARES") PARA BENGALAS- TE QUEDAN POR LANZAR. POR ÚLTIMO, UNA PEQUEÑA LUZ MARCADA CON "ON/OFF" SE ILUMINARÁ CUANDO ACTIVES EL MODO PILOTO AUTOMÁTICO.

DE PILOTAJE

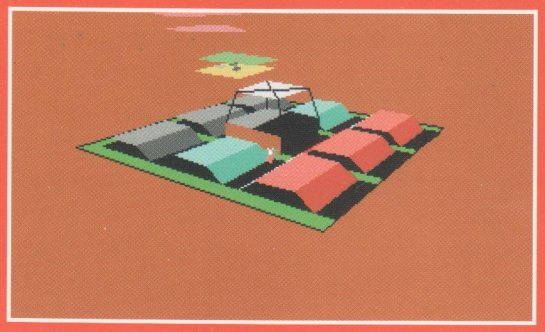
EL ATAQUE

ATAQUE...

Para poder atacar un objetivo es imprescindible que uses el arma adecuada. Para objetivos en tierra serán necesarios los misiles tipo Maverick, mientras que para blancos aéreos podrás usar los misiles Side-winder en el caso de objetivos muy cercanos y misiles AMRAAM para los situados a distancia media.

Tu nave está también equipada con un cañón automático de 20 mm. tipo Vulcan M61A1, pero que tiene el inconveniente de ser de un alcance muy limitado. Esa limitación significa que tienes que acercarte mucho al objetivo, lo cual es muy peligroso incluso en el caso de que consigas derribarlo (restos de la explosión podrían afectar a tu propio avión). Para el combate intenta situarte siempre "a las 6", es decir, en la cola de tu enemigo (esta expresión se usa para indicar posiciones de un avión situado en el centro de un reloj imaginario en posición horizontal, con su morro apuntando a las 12). Para que el contrario no te localice es recomendable atacar desde una altura inferior y subir después de tu ataque para adoptar una posición favorable frente a tu rival.

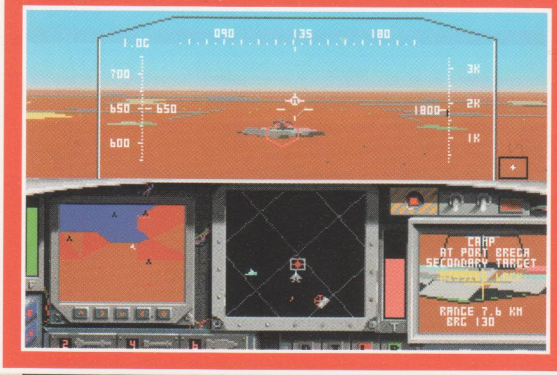
Una vez seleccionada el arma busca tu objetivo sobre la pantalla central. Cuando lo tengas localizado síguelo hasta que quede dentro de un rectángulo gris. Una vez aparezca la caja de seguimiento sobre el HUD, tu blanco está seleccionado, pero ¡cuidado!, si la caja aparece en negro tus misiles están agotados (quizás ha llegado el momento de retornar a la base). Ten un poco de paciencia y espera a que la caja se transforme en un óvalo; en ese momento tu



blanco ya está apuntado y podrías disparar, pero las posibilidades de acertar no son del cien por cien todavía. Espera un poco más, sin olvidar controlar tu velocidad ya que si es demasiado baja puede ser que el enemigo escape... bien... ahora el óvalo está en color rojo indicando que el rango de disparo es el óptimo. ¡Fuego!

En ese momento, ves como tu misil se dirige al blanco enemigo, que estalla. ¡Blanco

conseguido! Si tu blanco está en tierra se prudente, un error común de los pilotos novatos es el de quedarse mirando el objetivo impactado. Piensa que para bombardear normalmente necesitas hacer un picado, con lo que tu altura tras el ataque será bastante baja. También hay que tener cuidado con los misiles defensivos. Controla tu altura tras el disparo y procura remontar y alejarte lo más rápidamente posible o tendrás serios problemas.



...Y DEFENSA

De repente, una luz se enciende en tu tablero, y un agudo sonido de alarma zumba en la cabina. Observas en el monitor central y ves que ¡te han disparado un misil! No te preocupes, tu avión ha sido equipado con sistemas defensivos especiales que te ayudarán a salir de situaciones como ésta. Ayudado de estos sistemas y de un poco de habilidad en el pilotaje podrás salir airoso la mayor parte de las veces. La luz de la alarma te indicará si el misil lanzado es del tipo SAM (tierra-aire) o AAM (aire-aire). Para esquivar al misil, especialmente si se trata de uno de larga distancia, podrás esconderte detrás del radar que se ha usado para dirigirlo contra ti. Este método no funcionará con los misiles IR, pero al menos podrás evitar nuevos disparos.

Virar por dentro de un misil.

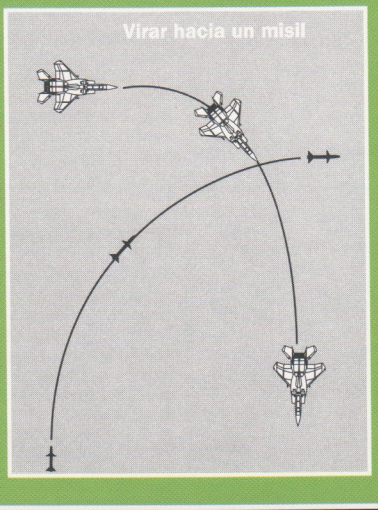
Contra los misiles lanzados por radar, espera a que suene el pitido de proximidad. En ese momento, puedes lanzar un cartucho de metralla. Éste produce gran cantidad de reflejos en el radar del misil, que lo cegarán, desviándolo de su blanco. Contra los misiles con guía Doppler, el método de la metralla será útil sólo en el caso de que tu rumbo sea perpendicular al del misil. Si es así, lanza el cartucho y aléjate lo más rápidamente posible del arco de visión del misil. Ninguno de estos métodos es útil contra un misil guiado IR. Contra éstos tienes las bengalas, que producen un foco de calor tal que confunden al misil. Dado que las bengalas son de efecto temporal, tendrás que realizar la oportuna maniobra evasiva para escapar. En todos los casos, las maniobras evasivas recomendables son:

Viraje por dentro: cuando el misil esté situado a tu cola, realiza un viraje y tira hacia atrás de la palanca de control. Esto hará que el giro sea mucho más cerrado. El misil no podrá seguirte y pasará de largo.

Viraje hacia el misil: cuando éste se acerque hacia ti desde un lateral vira hacia él manteniéndote siempre en ángulo recto con relación a su trayectoria. El misil no podrá girar a la vez que tú y pasará por detrás sin producir daños.

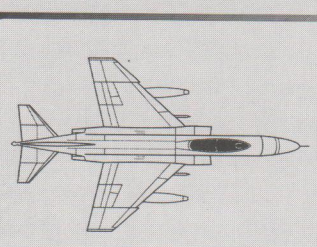
En cuanto a los aviones enemigos debes tener muy en cuenta dos detalles importantes: su armamento es similar al tuyo pero sus sistemas de disparo son peores, lo que les obliga a situarse siempre detrás de ti para disparar. Otra cuestión importante es que la mayoría de sus pilotos no tienen mucha experiencia y necesitan bastante tiempo para conseguir tenerte bien centrado en su punto de mira... Por lo tanto la mejor defensa será evitar tener aviones enemigos detrás tuyo o escapar en cuanto los veas.

Con movimientos de alabeo rápido o zigzag podrás evitar que te apunten con facilidad. Es sencillo evitar los disparos en el caso de los aviones de fabricación soviética, ya que usan el cañón GDH-23. Su menor potencia de disparo hace que se pueda volar con relativa tranquilidad entre su fuego aéreo.



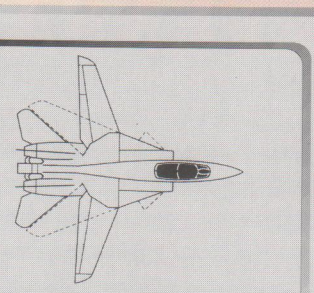
Virar hacia un misil

AVIONES DE LOS EE.UU.



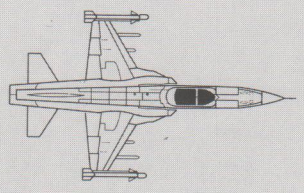
F-4E Phantom II:

En los años 60 prestó servicio como caza de ataque, pero en la actualidad está anticuado y se usa principalmente para misiones de reconocimiento. En la época del Shah, Irán compró algunos de ellos, así que podrás encontrarlos en la zona del Golfo Pérsico.



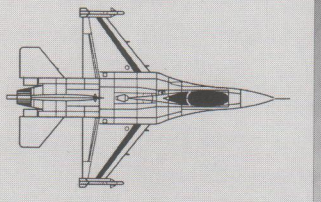
F-14D Tomcat:

Es un avión pesado y de largo alcance. Estados Unidos los usa principalmente para misiones defensivas con capacidad operativa desde portaaviones.



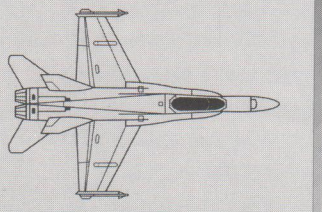
F-5E Tiger II:

Avión mediocre y de poca potencia. Sus armas son únicamente misiles aire-aire de corto alcance. Fue vendido en gran cantidad a Irán, con lo que será fácil que lo encuentres en el Golfo Pérsico.



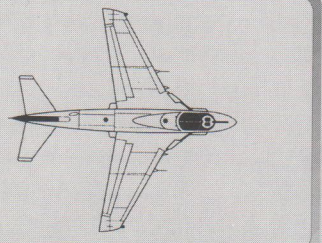
F-16C Falcon:

Es el último caza de la fuerza aérea de Estados Unidos. Es extremadamente maniobrable debido principalmente a su inestabilidad, lo que hace que sin sus sistemas electrónicos computerizados sea prácticamente incontrolable.



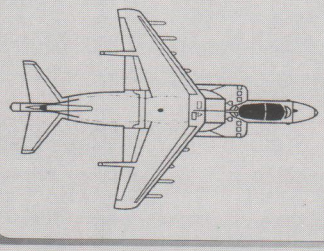
F/A-18A Hornet:

Aunque no tan maniobrable como el F-16. Este avión pesado es de una gran eficacia, y posee una extensa gama de armas ofensivas y defensivas.



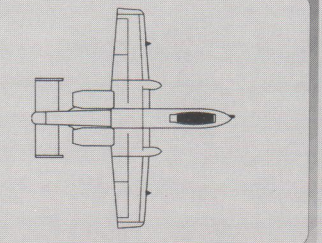
A-6E Intruder:

Dados los excelentes resultados cosechados desde los años 50 por este bombardero de ataque a baja altura, se encuentra prácticamente en continuas mejoras, siendo plenamente operativo en la actualidad.



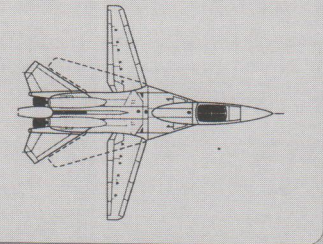
AV-8D Harrier 11:

Su aviónica está especialmente diseñada para los combates aire-tierra. Uno de sus mayores éxitos llegó con la guerra de las Malvinas como interceptador y patrullero aéreo. Tal vez su mayor ventaja es su sistema de despegue vertical, como un helicóptero.



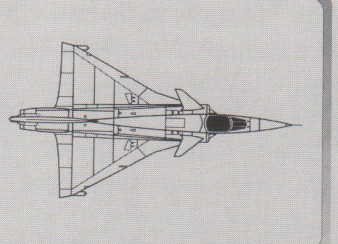
A-10A Thunderbolt:

Fue diseñado especialmente para el combate en tierra, en concreto para la destrucción de carros de combate. Su particular diseño hace que esté muy blindado y sea excesivamente lento, con lo que no tendría muchas oportunidades en combate con otros aviones.



EF-111A Raven:

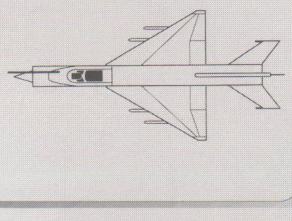
Es un modelo específicamente construido para la guerra electrónica. Su principal utilidad está en la participación en ataques profundos en malas condiciones de visibilidad o climatológicas. En su categoría, es el avión más potente del mundo.



Mirage 3NG:

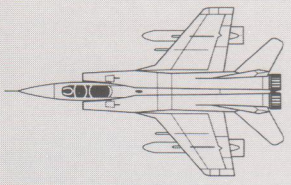
Avión de origen francés, de gran tamaño y potencia, está desarrollado a partir de un prototipo que voló por vez primera en 1982.

AVIONES SOVIÉTICOS



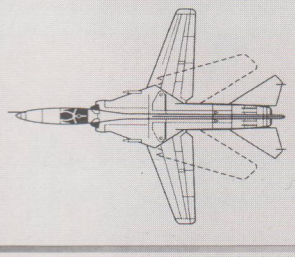
MIG-21 Fishbed:

Avión económico, rápido y maniobrable, tiene el inconveniente de disponer de un HUD mediocre, radares muy débiles y escasos métodos defensivos. Su capacidad de carga es muy limitada, lo cual le resta eficacia como caza de ataque.



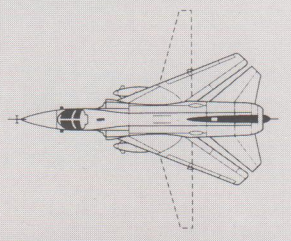
MIG-31 Foxhound:

Se puede decir que este avión es una versión del modelo MIG-25. Aunque es algo más lento que su predecesor, ha sido mejorado en todos los demás aspectos. Resulta muy útil para interceptar misiles y aviones a baja altitud.



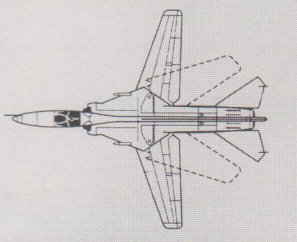
MIG-23 Flogger:

Su popularidad se debe principalmente a su economía, aunque es un avión muy pobre en lo que a prestaciones se refiere. Su armamento consiste en misiles Aire-Aire guiados por radar.



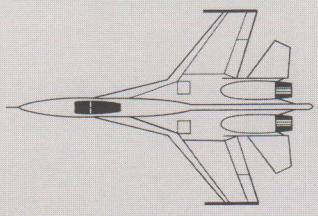
SU-24 Fencer:

Diseñado para combates aire-tierra, el SU-24 es el avión de combate más temible fabricado por la Unión Soviética. Su especial diseño lo hace idóneo para misiones de ataque en primera línea y para defensa en retaguardia.



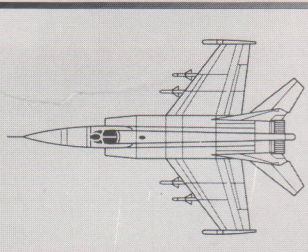
MIG-27 Flogger:

Es la versión de ataque a suelo del anterior. Al igual que éste, sus bajas prestaciones se ven compensadas por su economía.



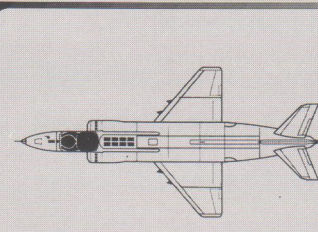
SU-27 Flanker:

El SU-27 fue diseñado para el combate aire-aire como la opción soviética contra los F-14 y F-15. Aunque es grande y potente no es todo lo bueno que debería ser un avión de su supuesta calidad.



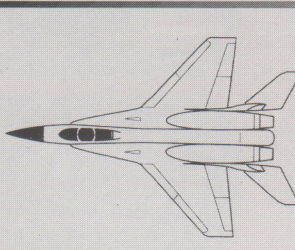
MIG-25 Foxbat:

Avión rápido y de gran autonomía, tiene el inconveniente de ser escasamente maniobrable. Aunque fue originalmente diseñado para misiones de defensa aérea, puede realizar ataque a suelo con buenos resultados.



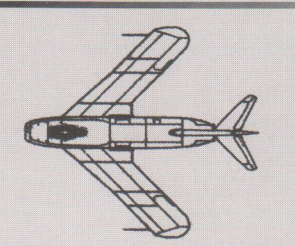
YAK-38 Forger:

Es un caza de despegue vertical construido para realizar misiones teniendo como base los portaaviones clase Kiev. Su diseño es a priori comparable al Harrier, aunque ha resultado ser sensiblemente inferior a éste en la práctica.



MIG-29 Fulcrum:

Es un modelo comparable al F-16, por su agilidad y movilidad en el combate aéreo. Su armamento principal consiste en misiles aire-aire dirigidos por radar, junto con ciertas posibilidades de usar misiles IR.



MIG-17 Fresco:

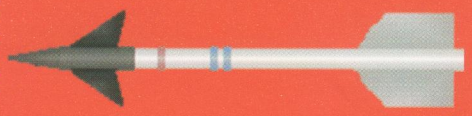
Aunque es un modelo muy antiguo, de los años 50, su eficacia en combate contra los aviones americanos en Vietnam fue admirable. Todavía hoy es probable que lo encuentres sobrevolando los cielos vietnamitas en alguna de tus misiones.

Además de estos aviones de combate podrás encontrar algún avión civil, como por ejemplo un Boeing 747 al que no deberás disparar bajo ningún concepto.

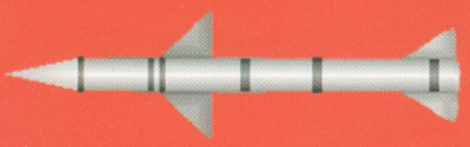
CONOCE TU ARMAMENTO

HAY TRES TIPOS DE MISILES GUIADOS POR RADAR: LOS "BEAM RIDERS", LOS SEMI-ACTIVOS Y LOS DIRIGIDOS ACTIVOS. PARA USAR LOS DOS PRIMEROS DEBERÁS SEGUIR A TU OBJETIVO ENCUADRÁNDOLO HASTA QUE SEA ALCANZADO POR EL MISIL. EN EL TERCER CASO LOS MISILES SE GUÍAN A SÍ MISMOS HASTA EL OBJETIVO.

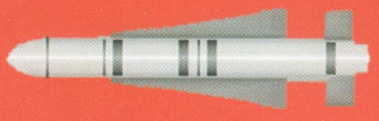
EL AIM-9 SIDEWINDER ES, SEGURAMENTE, EL MEJOR MISIL DE COMBATE AÉREO DEL MUNDO. ES MUCHO MÁS MANIOBRABLE QUE EL ANTERIOR Y POR TANTO PERSIGUE CON MÁS FACILIDAD A SU OBJETIVO. SU PRINCIPAL PUNTO DÉBIL ES SU CORTO ALCANCE.



EL AMRAAM ES UN MISIL DE ALCANCE MEDIO QUE PERTENECE A LA ÚLTIMA CATEGORÍA, SON MUY POTENTES Y PUEDEN SEGUIR A LA MAYOR PARTE DE LOS CAZAS.



EL MAVERICK ES UN MISIL AIRE-TIERRA DE GRAN CALIDAD. SU SISTEMA DE SEGUIMIENTO ES MUY AVANZADO. CUANDO APUNTA A UN OBJETIVO EL MISIL TOMA UN PRIMER PLANO DE LA IMAGEN INFRARROJA Y LA ALMACENA EN MEMORIA. CUANDO DISPARES UN MISIL DE ESTE TIPO PUEDES OLVIDARTE DE ÉL YA QUE VOLARÁ HACIA SU OBJETIVO E IMPACTARÁ JUSTO EN EL CENTRO (SIEMPRE Y CUANDO HAYAS APUNTADO BIEN).

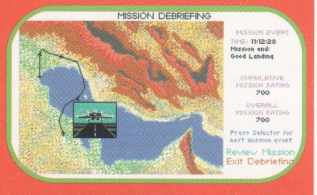


¡ MISIÓN CUMPLIDA !

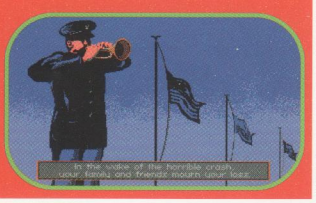
TU MISIÓN FINALIZA CUANDO:

* **LOS OBJETIVOS QUE TE FUERON ASIGNADOS HAN SIDO CUMPLIDOS Y HAS ATERRIZADO**
* **SI HAS SALTADO EN PARACAÍDAS.**
* **SI TE HAN DERRIBADO O SI TE HAS ESTRELLADO.**

SI SALTAS EN PARACAÍDAS HAS DE TENER CUIDADO DE NO CAER EN ZONA ENEMIGA PORQUE SERÁS CAPTURADO. UN PILOTO TAN VALIOSO COMO TÚ SERÁ INTERCAMBIADO POR OTRO REHÉN, PERO TU PUNTUACIÓN FINAL SERÁ MUY BAJA. SI SALTAS DEMASIADAS VECES EN PARACAÍDAS PERDERÁS MUCHOS AVIONES, LO QUE HARÁ QUE TU DESTINO PASE A SER DE OFICINAS EN TIERRA Y TERMINARÁS CON TU CARRERA COMO PILOTO. EN CUALQUIER CASO HABRÁS DE TENER EN CUENTA QUE TU SALTO DEBE HACERSE BAJO UNAS MÍNIMAS CONDICIONES DE SEGURIDAD (VELOCIDAD, ALTURA, NO VOLAR EN VUELO INVERTIDO, ETCÉTERA). PODRÁS ATERRIZAR CUANTAS VECES QUIERAS, SIEMPRE Y CUANDO LO HAGAS EN PISTAS ALIADAS, PERO SÓLO PODRÁS REPOSTAR O CARGAR ARMAMENTO. TU MISIÓN NO HABRÁ TERMINADO HASTA QUE NO HAYAS ALCANZADO TUS DOS OBJETIVOS PRINCIPALES. DURANTE TU VUELO ENCONTRARÁS OTRO TIPO DE OBJETIVOS DE CARÁCTER SECUNDARIO, QUE A MENUDO SERÁN NÚCLEOS URBANOS CIVILES. SI DESTRUYES ESTOS OBJETIVOS TU PUNTUACIÓN DISMINUIRÁ. UNA VEZ HAYAS TERMINADO LA MISIÓN QUE SE TE ASIGNÓ, CON ÉXITO O SIN ÉL, PODRÁS VER UNA REVISIÓN DEL CURSO QUE HAS SEGUIDO DURANTE EL VUELO Y DE LAS COSAS MÁS IMPORTANTES QUE OCURRIERON COMO DERRIBOS, IMPACTOS, BLANCOS CONSEGUIDOS, ATERRIZAJES, ETC.



UNA VEZ HAYAS ALCANZADO LA PUNTUACIÓN SUFICIENTE PODRÁS SER ASCENDIDO AL RANGO SUPERIOR. A LO LARGO DE TU CARRERA RECIBIRÁS CONDECORACIONES POR LOS SERVICIOS PRESTADOS. DE TODAS FORMAS, NO PIENSES QUE SIEMPRE TERMINARÁS LAS MISIONES DE FORMA AFORTUNADA. SER PILOTO EN "F-15 STRIKE EAGLE II" NO ES TAN FÁCIL COMO CREES.



Próxima entrega:

con el fascículo nº 6, el Maxijuego

- LEISURE SUIT **LARRY** IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, podéis llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxi Juegos para PC

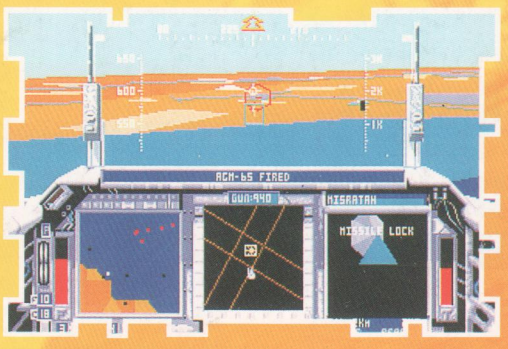
ERBE

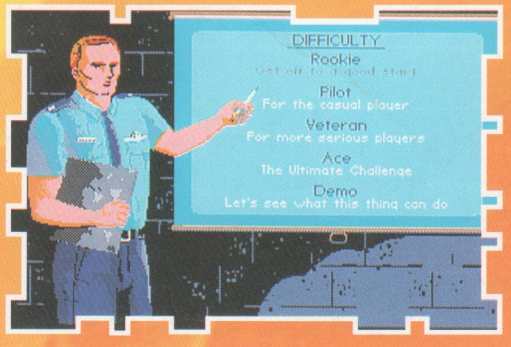
Telf. (91) 528 83 12

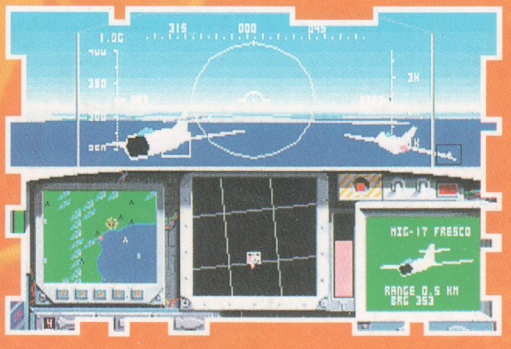
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

F-15 STRIKE EAGLE II

F-15 Strike Eagle II, la última y más actualizada simulación de vuelo dentro de la línea habitual de MicroProse, recrea la alta tecnología que envuelve al mejor caza-bombardero de la USAF.







Podrás volar misiones en seis escenarios reales:

- El Golfo Pérsico, Vietnam, Europa Central, Oriente Medio, la Capa Polar y el Norte de Africa, ofreciéndote un área total de vuelo cercana al millón y medio de kilómetros cuadrados. Cada escenario contiene cientos de misiones y cada una de ellas difiere dependiendo de las tácticas elegidas; incluso aunque las vueles dos veces.
- Cuatro niveles de dificultad te ayudarán a aprender lo más rápidamente posible. Una gran simulación tanto para principiantes como para expertos.
- Diez asombrosos puntos de vista te ofrecen el más rápido entorno de vuelo en tres dimensiones que hayas visto jamás, incluyendo una opción "Director" automáticas, para que nunca pierdas el centro de la acción.
- El armamento más moderno está dispuesto para que lo uses. Sólo tendrás que elegir el lugar y el momento y, por supuesto, esquivar los ataques del enemigo.
- Tanto los pilotos enemigos como sus misiles reaccionan rápida e inteligentemente. El éxito depende de realizar los movimientos correctos y hacerlos con rapidez. F-15 Strike Eagle II te pone a los mandos del más utilizado avión de combate de la USAF. Disfrútalo.

© 1989 por MicroProse Software, Inc., y 1991 por MicroProse.
El copyright subsiste sobre el texto y los gráficos del diseño del paquete, el manual y el software contenido en él. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Packaging designed by the Camel Advertising & Marketing Group, Sheffield, Birmingham, England.